TAITO

TAITO CORPORATION

NES-B2-FRA

BUBBLE BOBBLE™

HOW TO PLAY

TAITO

TAITO CORPORATION

This official seal is your assurance that Nintendo® has reviewed this product and that it has met our standards for excellence in workmanship, reliability and entertainment value. Always look for this seal when buying games and accessories to ensure complete compability with your Nintendo Entertainment System™

This game is licensed by Nintendo® for play on the

Nintendo

ENTERTAINMENT SYSTEM™

Nintendo and Nintendo Entertainment System are trademarks of Nintendo.

THANK YOU

ENGLISH

for buying Bubble Bobble™ from Taito.
This arcade hit is now yours to enjoy at home.
For the most fun, read this instruction manual
thoroughly before you begin your journey!

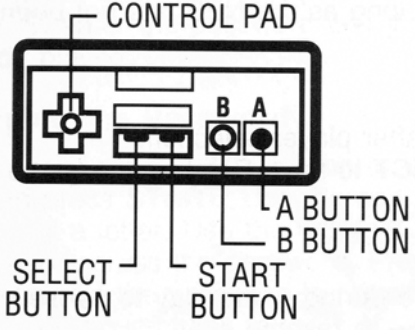
	Page
THE STORY	4
HOW TO OPERATE	5
HOW TO PLAY	8
SCORING	10
BONUS SCORING	11
MAGIC BONUS ITEMS	14
HINTS AND TIPS	18
CHARACTERS	20

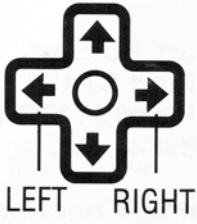
IN A STRANGE AND MAGICAL FOREST FULL OF DANGER AND DELIGHT, WHERE EVERYTHING IS GOOD TO EAT AND JOLLY ROUND DINOSAURS BOUNCE AND PLAY IN PEACE, LIVED TWO SUCH CREATURES NAMED BUB AND BOB. ONE DAY BUB AND BOB GOT WORD THAT TWO OF THEIR BRONTOSAURUS BUDDIES HAD BEEN ABDUCTED BY BARON VON BLUBBA WHO LIVED IN THE EVIL FOREST JUST BEYOND THE HORIZON. SO BUB AND BOB SET OFF TO FIND THEIR FRIENDS AND BRING THEM TO SAFETY BUT THE BARON HAD SENT MANY ILL-TEMPERED AND HUNGRY BEASTIES TO THE FOREST TO STOP BUB AND BOB FROM FINDING THEIR FRIENDS. ONLY BUB AND BOB'S MAGIC BUBBLE BLOWING POWERS COULD SAVE THEM FROM SPONTANEOUS INGESTION.
HEY, BUB, LOOKS LIKE WE'VE GOT SOME TROUBLES AND TRULY THEY'RE IN THE SHAPE OF BUBBLES!
NO KIDDIN, BOB. WE'RE IN A CRUNCH! THESE BUBBLE BOUND BEASTIES ARE HOPIN'TO HAVE US FOR THEIR LUNCH!
LET'S NOT STEW. THERE'S ONLY ONE WAY OUT OF THIS JAM.
RIGHTIE-O! BOB-A-LOW. ON THE COUNT OF THREE IT'S TIME TO BLOW!
ONE
WHAM!
TWO
C'MON, BOYS. LET'S GET THOSE BUBBLE HEADS!
F R R R F
BOING! BOING!
BLURP!
ACK!
THREE!
LET'S GET BLOWIN'
GRRR!

HOW TO OPERATE

Controller **Bub/Bob**

Controller 1 - **Bub**
Controller 2 - **Bob**





"**A**" Button: Jump Up
"**B**" Button: Blow Bubbles

HOW TO OPERATE (continued)

Select Button (to choose one of these options:)
- 1 or 2 player(s) game.
- 1 or 2 player(s) CONTINUE lets you choose a starting level (by pressing the **A** or **B** button) from any of the ones you reached in the last game as long as the NES has not been turned off.

Start Button
- Push **START** to begin play after player selection.
- Press **START** and the **SELECT** to have Bob join the game during play.

Pause Function
- Push the **START** button once during game play to pause.
- Push the **START** button again to resume play.

Password function

Each level has a special password which is five letters long and uses the first ten letters of the alphabet (ABCDEFGHIJ). It appears each time the game ends. When you turn on your NES, enter the password and you can start from the last level you played.

Typing the Password

Press the **SELECT** button to choose the password option and press **START**. Use the controller arrow keys (up/down) to select a letter. Use the left/right keys to move the bubble cursor across the password. Press the **START** button. If the bell rings the password is correct. If you're wrong, the bubble cursor moves back to the first letter of the password.

After choosing the correct password, select **1P** or **2P CONTINUE** and press **START.**

HOW TO PLAY

Each player starts with three lives. A life is lost each time Bub or Bob is touched by a beastie or one of its weapons (fireballs, bottles, stones or lasers). The game ends when the number of lives reaches zero.

Move Bub and Bob around each level. Capture the beasties by pressing the **B** button and blowing bubbles at them. Trap the beasties in the bubble and smash them with a mighty jump or a high speed charge. Try to eat the food items that are left after the bubbles burst. Get rid of all the beasties and go to the next level.

Bubble Bobble has two worlds. Each one has 113 levels. You must successfully complete the first world to advance into the second one. The secret to completing each world lies in level 99.

Beastie Bursting Techniques

- Jump onto a bubble with a trapped beastie and crush him.
- Crash a trapped beastie into the wall.
- Charge into a trapped beastie.
- Groups of bubbles can be broken by bursting the one at the end.
- Stop a bubble by lightly touching it. You can group them this way and then burst them all at once.
- Press the "**A**" button to jump. By keeping this button down, you can ride up on bubbles that come from below. This technique is very useful for getting to higher sections of some levels.
- One of the best ways to burst a beastie is to run right into him while blowing a barrage of bubbles.

SCORING

Burst Bunches of Bubbles for the Following Points:

Burst a bubble	10
Burst a beastie	1,000
Burst 2 beasties	2,000
Burst 3 beasties	4,000
Burst 4 beasties	8,000
Burst 5 beasties	16,000
Burst 6 beasties	32,000
Burst 7 beasties	64,000

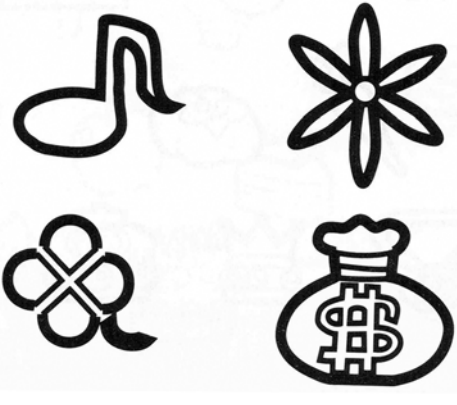
Capture special magic items to help you burst the beasties!

BONUS SCORING

Bonus Rounds

Magic jars appear on some levels. Capture one and a special bonus screen appears. Gather all the targets in less than 30 seconds and score up to 100,000 points!

Bonus Screen Targets appear on bonus screens.



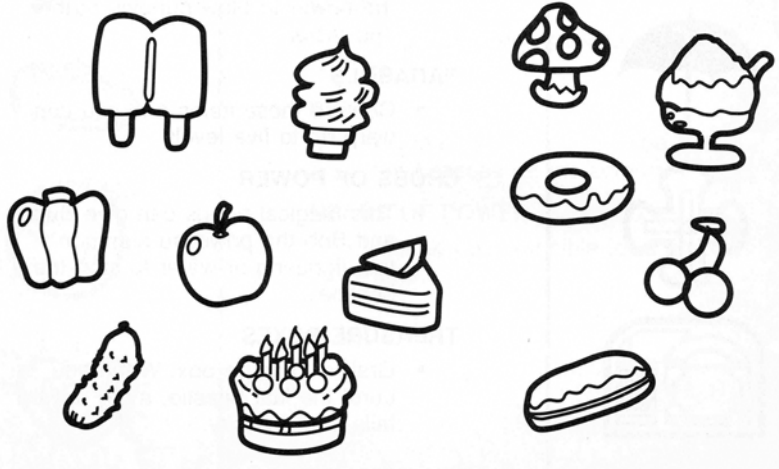
BONUS SCORING (continued)

Enemy Bonus Appears when you burst a beastie.

Timer Bonus Appears for a short while at the beginning of a new level.

BONUS SCORING (continued)

Round Clear Bonus Appears when you burst all the beasties. The value of a bonus depends upon the color.



MAGIC BONUS ITEMS

Capture these special items to help you win the game.

CANDY

- These goodies give Bub and Bob the power to blow bubbles farther and faster.

PARASOLS

- Capture these items and you can warp up to five levels.

CROSS OF POWER

- This magical bonus can give Bub and Bob the power to summon fire, lightning or water to stop the beasties.

TREASURE BOXES

- Grab a treasure box. When you burst the last beastie, a big reward falls from the sky.

MAGIC BONUS ITEMS (continued)

THE WIZARD'S STAFF

- Pick up the mysterious staff. When all the beasties are gone, the reward is yours.

SHOES

The shoes will speed up Bub and Bob.

BOMB

- A great explosion can wipe out all the beasties on the screen.

HEART OF POWER

- Makes you invincible for a limited time.

MAGIC BONUS ITEMS (continued)

Capture these special items to help you win the game.

BOOK OF THUNDER

- Lets Bub and Bob blow thunder bubbles.

BOOK OF DEATH

- Wipes out the beasties with a mighty earthquake.

CRYSTAL BALL

- Only appears in round 99.

BLUE RING

- Falling stars will wipe out the beasties.

GREEN RING

- Falling rocks will descend.

MAGIC BONUS ITEMS (continued)

RED NECKLACE

- An energy ball appears to bounce around and stop the beasties.

CREEN NECKLACE

- A bubble changes to either a Bub or Bob at the end of the level.

BLUE NECKLACE

- A special EXTEND bubble appears.

DRUG OF THUNDER

- Appears in the last round of each world. Lets you blow thunder bubbles.

MAGIC JAR

- This item gives you the special bonus round.

HINTS AMD TIPS

- Air currents move the bubbles around so plan your shots well.
- Grab magic bonuses as often as you can; they'll help you to overcome the beasties.
- Sometimes the best strategy is to let the beasties come to you.
- Baron von Blubba disappears as soon as you burst the last beastie on the screen.
- Bursting a water bubble can help you knock out many beasties. It's also a great way to escape.
- When you brust a thunder bubble, point Bub or Bob in the opposite direction you want the lightning to travel.
- Beasties can escape from the bubbles. Watch out! They're going to be very, very angry.

Collect the letters to spell **EXTEND**. After you have completely spelled Extend, a special screen appears and you move on to the next level.

- Beluga is very clever; don't try and outguess him.
- Incendo, Stoner, Super Socket and Willy Whistle are particularly nasty.
- Sometimes two players are better than one.
- Learn how to be a bubble rider. You won't get far if you don't.

CHARACTERS

Meet the stars of Bubble Bobble

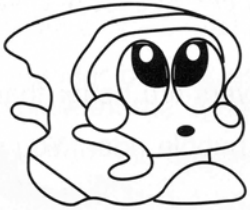
Take the time to get to know the personalities of each player. Your game will improve as you do.

Bob

Super Socket

Beluga

Stoner



Grumple Grommit

Bub

CHARACTERS (continued)

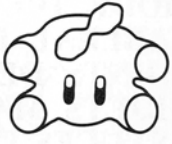
Bubble Buster

Incendo

Willy Whistle

Coiley

Baron von Blubba



Hullaballoon

If you take too much time, you are no match for Baron von Blubba!

MERCI

FRANÇAIS

d'avoir acheté Bubble Bobble™ de Taito.
Ce succès d'arcade est maintenant disponible en version familiale. Lisez attentivement ce manuel d'instructions pour vous amuser au maximum en cours de route!

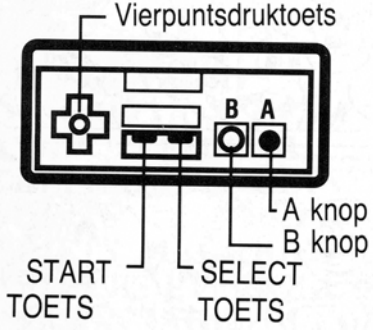
	Page
LE SCENARIO	**23**
DESCRIPTION DES COMMANDES	**24**
MODE D'EMPLOI	**27**
TABLEAU DES POINT	**29**
POINTS DE BONIFICATION	**30**
OBJETS MAGIQUES	**33**
ASTUCES ET SUGGESTIONS	**37**
PERSONNAGES	**39**

Dans une forêt mystérieuse et magique, pleine de dangers et de douceurs, où tout est bon à manger et où de gentils dinosaures bien ronds s'ébattent et vivent en paix, il y avait deux créatures de cette espèce, appelées Bub et Bob. Un jour, Bub et Bob apprirent que deux brontosaures amis avaient été enlevés par le baron Von Bubbla qui habitait dans une forêt maléfique juste au-delà de l'horizon. Aussi Bub et Bob partirent-ils à la recherche de leurs amis pour les ramener en lieu sûr. Mais le baron avait envoyé, dans la forêt, des multitudes de bestioles désagréables et affamées pour empêcher Bub et Bob de retrouver leurs amis. La seule protection de Bub et Bob contre une ingestion immédiate était leur force magique à souffler des bulles.
Hé Bub, on dirait que nos ennuis approchent, et qu'ils ont tous l'air de bulles!
Sans blague Bob. Nous sommes coincés! Ces bestioles enfermées dans les bulles pensent que nous sommes leur prochain repas!
Pas la peine de mijoter ici plus longtemps. Il n'y a qu'une façon de s'en sortir...
PFFFFFF
Bien sûr, Bob. A trois, on souffle!
UN
WHAM!
DEUX
En avant les gars, attrapons ces têtes de bulles!
BOING! BOING!
RRR
BLURP!
TROIS!
On souffle!
VLAN!
ACK!

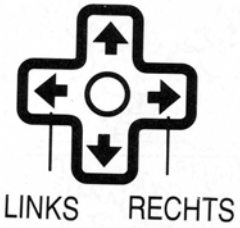
DESCRIPTION DES COMMANDES

Manette

Manette 1 - **Bub**
Manette 2 - **Bob**



Bub/Bob



Bouton "**A**": Sauter en l'air
Bouton "**B**": Souffler des bulles

DESCRIPTION DES COMMANDES (Suite)

Bouton Select (choix d'une des options suivantes:)

- Partie à 1 ou à 2 joueurs.
- CONTINUE à 1 ou à 2 joueurs vous permet de choisir votre niveau de départ parmi ceux déjà atteints dans les parties précédentes, (en appuyant sur le bouton **A** ou le bouton **B**) à condition de ne pas avoir débranché la console Nintendo Entertainment System.

Bouton START

- Appuyez sur **START** pour commencer à jouer après avoir sélectionné le nombre de joueurs.
- Appuyez sur **START** puis sur **SELECT** pour que Bob rejoigne la partie en cours.

Fonction Pause

- Appuyez une fois sur le bouton **START** pendant le jeu pour débuter une pause.
- Appuyez à nouveau sur le bouton **START** pour recommencer à jouer.

Fonction Mot de passe

Chaque niveau est protégé par un mot de passe spécial de cinq lettres utilisant les dix premières lettres de l'alphabet (ABCDEFGHIJ). Ce mot est affiché chaque fois que le jeu est terminé. Quand vous mettez votre console sous tension, introduisez le mot de passe pour pouvoir recommencer au dernier niveau de jeu.

Frappe du mot de passe

Appuyez sur le bouton **SELECT** afin de choisir l'option mot de passe et appuyez sur **START**. Choisissez une lettre au moyen des touches (haut/bas) de la manette multidirectionnelle. Servez-vous des touches gauche/droite pour déplacer le curseur en forme de bulle le long du mot de passe. Appuyez sur le bouton **START**. Si la sonnerie retentit, le mot de passe est correct. Si vous vous êtes trompé, le curseur revient à la première lettre du mot de passe.

Après avoir introduit le mot de passe correct, choisissez le mode **CONTINUE** à 1 ou à 2 joueurs et appuyez sur **START**.

MODE D'EMPLOI

Chaque joueur commence la partie avec 3 vies. Une vie est perdue chaque fois que Bub et Bob sont touchés par une bestiole ou l'une de ses armes (boules de feu, bouteilles, pierres ou lasers). La partie est finie quand le nombre de vies est égal à zéro.

Faites bouger Bub et Bob dans chaque niveau. Capturez les bestioles en appuyant sur le bouton "**B**" et en soufflant des bulles dessus. Emprisonnez les bestioles dans les bulles et écrasez-les d'un bond puissant ou d'une charge à grande vitesse. Essayez de manger les produits alimentaires qui restent après l'éclatement des bulles. Débarrassez-vous de toutes les bestioles et passez au niveau suivant.

Bubble Bobble se déroule dans deux univers. Chacun d'eux comporte 113 niveaux. Vous devez terminer le premier univers avec succès pour passer au suivant. Le secret permettant de terminer chaque univers se trouve au niveau 99.

Techniques de destruction des bestioles

- Sautez sur une bulle dans laquelle est emprisonnée une bestiole et écrabouillez-la.
- Ecrasez une bestiole emprisonnée contre un mur.
- Foncez contre une bestiole emprisonnée.
- Des grappes de bulles peuvent être cassées en détruisant celle qui se trouve à l'extrémité.
- Arrêtez une bulle en la touchant légèrement. Vous pouvez les regrouper de cette façon et les détruire d'un seul coup.
- Appuyez sur le bouton "**A**" pour sauter. En maintenant ce bouton enfoncé, vous pouvez chevaucher des bulles arrivant par en dessous. Cette technique est très efficace, dans certains niveaux, pour atteindre des zones élevées.
- Une des meilleures façons de détruire une bestiole est de lui rentrer dedans tout en soufflant un barrage de bulles.

TABLEAU DES POINTS

Gagnez les points suivants en détruisant des grappes de bulles:

Destruction d'une bulle	10
Destruction d'une bestiole	1 000
Destruction de 2 bestioles	2 000
Destruction de 3 bestioles	4 000
Destruction de 4 bestioles	8 000
Destruction de 5 bestioles	16 000
Destruction de 6 bestioles	32 000
Destruction de 7 bestioles	64 000

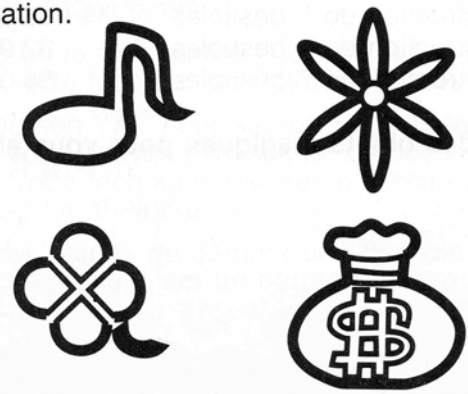
Capturez des objets magiques pour vous aider à détruire les bestioles!

POINTS DE BONIFICATION

Bonification de tours

Des flacons magiques apparaissent dans certains niveaux. Capturez-en un pour faire apparaître un écran spécial de bonification. Ramassez toutes les cibles en moins de 30 secondes et marquez jusqu'à 100 000 points!

Les cibles des écrans de bonification sont présentées sur les écrans de bonification.



POINTS DE BONIFICATION (Suite)

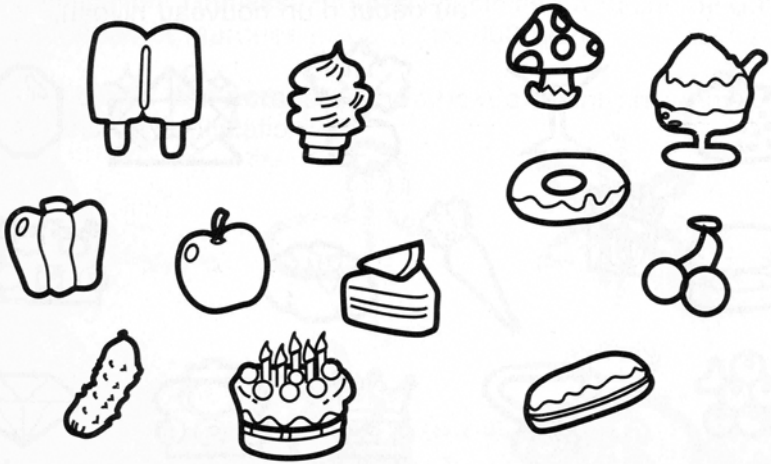
Bonification Ennemi Apparaît quand vous détruisez une bestiole.

Bonification Horloge Apparaît pendant un court moment au début d'un nouveau niveau.

POINTS DE BONIFICATION (Suite)

Bonification de fin de tour Apparaît quand vous avez détruit toutes les bestioles.

La valeur d'un bonus dépend de sa couleur.



OBJETS MAGIQUES DE BONIFICATION

Capturez ces objets spéciaux qui vous aideront à gagner la partie.

BONBON

- Ces sucreries donnent à Bub et à Bob la force de souffler des bulles plus vite et plus loin.

OMBRELLE

- Capturez ces objets et vous pourrez progresser de cinq niveaux.

CROIX ENCHANTEE

- Cet objet magique peut donner à Bub et à Bob le moyen de faire appel au feu, à l'éclair ou à l'eau pour arrêter les bestioles.

COFFRES AUX TRESORS

- Prenez un coffre à trésor. Quand vous détruisez la dernière bestiole, une belle récompense tombera du ciel.

OBJETS MAGIQUES BONIFICATION (Suite)

BATON DE MAGICIEN

- Ramassez ce mystérieux bâton. Quand toutes les bestioles auront disparues, vous aurez une récompense.

CHAUSSURES

- Les chaussures permettront à Bub et à Bob d'aller plus vite.

BOMBE

- Une forte explosion peut faire disparaître toutes les bestioles se trouvant sur un écran.

COEUR MAGIQUE

- Vous rend invincible pendant quelques instants.

OBJETS MAGIQUES BONIFICATION (Suite)

Capturez ces objets spéciaux qui vous aideront à gagner la partie.

LIVRE DU TONNERRE

- Donne à Bub et à Bob le pouvoir de souffler des bulles de tonnerre.

LIVRE DE LA MORT

- Un puissant tremblement de terre anéantit les bestioles.

BOULE DE CRISTAL

- N'apparaît qu'au niveau 99.

ANNEAU BLEU

- Des étoiles filantes anéantiront toutes les bestioles.

ANNEAU VERT

- Provoque des chutes de pierres.

OBJETS MAGIQUES BONIFICATION (Suite)

COLLIER ROUGE

- Une boule d'énergie apparaît pour rebondir ci et là et arrêter les bestioles.

COLLIER VERT

- Une bulle se métamorphose en Bub ou en Bob en fin de niveau.

COLLIER BLEU

- Une bulle spéciale avec le mot **EXTEND** apparaît.

BOUTEILLE DE TONNERRE

- Apparaît au dernier round de chaque univers. Elle vous donne le pouvoir de souffler des bulles de tonnerre.

FLACON MAGIQUE

- Cet objet vous fait accéder au round spécial de bonification.

ASTUCES ET SUGGESTIONS

- Les courants d'air font bouger les bulles, aussi visez soigneusement.
- Emparez-Vous d'objets magiques aussi souvent que possible; ils vous aideront à vaincre les bestioles.
- Parfois, la meilleure stratégie consiste à laisser venir les bestioles vers vous.
- Le baron von Bubbla disparaît dès que vous avez détruit la dernière bestiole à l'écran.
- L'éclatement d'une bulle d'eau peut vous aider à démolir de nombreuses bestioles. C'est aussi un fantastique moyen d'évasion.
- Quand vous faites éclater une bulle de tonnerre, orientez Bub ou Bob dans le sens opposé à celui du trajet de l'éclair.
- Les bestioles peuvent s'échapper des bulles. Dans ce cas, attention! Elles seront très en colère.

Regroupez les lettres servant à épeler **EXTEND**. Quand vous aurez complètement épelé Extend, un écran spécial apparaît et vous passez au niveau suivant.

- Beluga est très adroit; n'essayez pas de jouer au malin avec lui.
- Incendo, Stoner, Super Socket et Willy Whistle sont particulièrement mauvais.
- Il arrive que deux joueurs soient plus efficaces qu'un seul.
- Apperenez à chevaucher les bulles. Vous n'irez pas loin si vous ne savez pas le faire.

PERSONNAGES

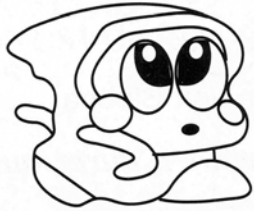
Rencontrez les stars de Bubble Bobble

Prenez le temps de découvrir le caractère de chaque joueur. Votre jeu n'en sera que meilleur.

Bob

Stoner

Super Socket



Grumple Grommit

Beluga

Bub

PERSONNAGES (suite)

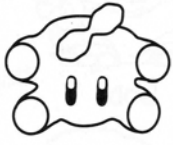
Bubble Buster

Incendo

Willy Whistle

Coiley

Baron von Blubba



Hullaballoon

Si vous lambinez, vous n'aurez aucune chance avec le baron von Blubba!

BEDANKT

NETHERLAND

dat je de spelcassette Bubble Bobble™ van Taito hebt gekocht Je kunt dit schitterende spel nu eindelijk ook thuis spelen. Lees voor het meeste spelplezier eerst deze gebruiksaanwijzing door voor je begint met spelen!

	PAGINA
HET VERHAAL	42
HOE BEDIEN JE HET SPEL	43
HOE SPEEL JE	46
SCOREN	48
BONUSPUNTEN SCOREN	49
MAGISCHE BONUSVOORWERPEN	52
HINTS EN TIPS	56
FIGUREN	58

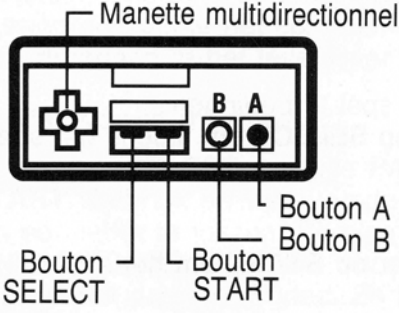
Heel lang geleden bestond er een land waar leuke, dikke dinosaurussen vrolijk rondhobbelden en de hele tijd niets anders deden dan eten. In dit land leefden Bub en Bob. Op een dag hoorden Bub en Bob dat twee van hun goede vrienden, de Brontosaurussen, gevangen waren genomen door Baron von Blubba die in het donkere bos, over de horizon, woonde. Bub en Bob gingen dus op weg om hun vrienden te bevrijden, maar Baron von Blubba had dit gehoord. Hij stuurde een bende kwade en hongerige monsters op pad om de twee vrienden tegen te houden. Het enige wat Bub en Bob nog kan redden, is hun magische kracht om grote bellen te blazen.
Hé Bub, daar komen wat problemen aanhollen. Het wordt tijd voor de bellen!
Ja Bob! Je hebt gelijk. Dit monster ziet er wel erg hongerig uit!
Hier kan hij zich met geen spel uit bevrijden.
Inderdaad! Nog drie tellen en hij is uitgebubbeld!
EEN
WHAM!
TWEE
Kom op jongens, pak die Bellen blazers!
BOING! BOING!
*DRIE!
Blaas je weg!
GRRR!

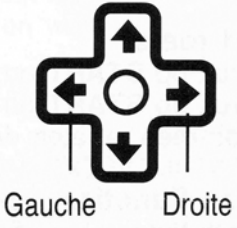
HOE BEDIEN JE HET SPEL

CONTROLLER

Bub/Bob

Controller 1 - **Bub**
Controller 2 - **Bob**





"**A**" knop: Springen
"**B**" knop: Bellen Blazen

HOE BEDIEN JE HET SPEL (vervolg)

Select toets (kies een van deze drie mogelijkheden:)
- 1 of 2 spelers spel.
- 1 of 2 speler CONTINUE (doorgaan). Hierbij kun je doorgaan bij het level waar je de vorige keer gebleven was, zolang het controldeck niet is uitgezet.

Start toets
- Druk op **START** om met het spel te beginnen.
- Druk op **START** en daarna op **SELECT** om tijdens het spel Bob mee te laten doen.

Pauze Functie
- Druk tijdens het spel een keer op **START** om het spel te stoppen.
- Druk weer op **START** om verder te gaan.

Paswoord Functie

Elk level heeft een apart paswoord van vijf letters, bestaande uit de eerste tien letters van het alfabet (ABCDEFGHIJ). Dit verschijnt elke keer aan het einde van het spel. Voer dit paswoord in als je het controldeck weer aan hebt gezet en je kunt doorgaan in het level waar je gebleven was.

Het Paswoord intypen

Kies met **SELECT** de optie PASSWORD en druk dan op **START**. Gebruik de vierpuntsdruktoets (OMHOOG/OMLAAG) om een letter te kiezen. Verplaats de cursor met LINKS/RECHTS. Druk dan weer op **START**. Als het belletje gaat, is het paswoord goed. Zo niet, dan gaat de cursor terug naar het begin.

Kies na het juiste paswoord **1P** of **2P CONTINUE** en druk op **START**.

HOE SPEEL JE

Elke spel start met drie levens. Als Bub of Bob geraakt wordt door een monster of een van zijn wapens (vuurballen, flessen, stenen of lasers), verlies je een leven. Het spel stopt als je geen levens meer hebt.

Stuur Bub en Bob door elk level. Vang monsters door op **B** te drukken en ze in bellen op te sluiten. Als je ze gevangen hebt, kun je ze vernietigen door op ze te springen of hard tegen ze aan te lopen. Pak het eten dat verschijnt zodra je een bel vernietigd hebt. Ruim alle monsters op en ga door naar het volgende level.

Bubble Bobble heeft twee werelden. Elke wereld heeft 113 levels. Je moet eerst de eerste wereld afgewerkt hebben voor je verder kunt naar de tweede. De doorgang naar de volgende wereld ligt in level 99.

Monster opblaas technieken

- Spring op een bel zodra je er een monster in hebt gevangen.
- Trap een gevangen monster tegen de muur.
- Ren op een gevangen monster af.
- Vernietig een groep bellen door de buitenste te vernietigen.
- Stop een bel door het licht aan te raken. Zo kun je groepen bellen maken en ze in een keer vernietigen.
- Druk op "**A**" om te springen. Als je hem ingedrukt houdt, kun je steeds van bel tot bel springen. Met deze techniek kun je wat hogerop komen in aantal levels.
- Een van de beste manieren om een monster te vernietigen, is op hem af te rennen en ondertussen een hele hoop bellen te blazen.

SCOREN

Blaas alle bellen op om de volgende punten te verzamelen:

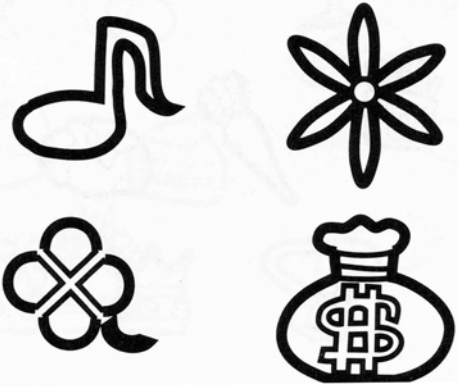
Een bel kapot	10
Een monster kapot	1,000
Twee monsters kapot	2,000
Drie monsters kapot	4,000
Vier monsters kapot	8,000
Vijf monsters kapot	16,000
Zes monsters kapot	32,000
Zeven monsters kapot	64,000

Verzamel alle magische voorwerpen die je helpen de monsters te vernietigen!

BONUSPUNTEN SCOREN

Bij sommige levels verschijnen er magische potten. Als je deze vangt, verschijnt er een speciaal bonusscherm. Verzamel alle voorwerpen in minder dan 30 seconden en krijg maximaal 100.000 punten.

Bonusvoorwerpen die verschijnen op het scherm.



BONUSPUNTEN SCOREN (vervolg)

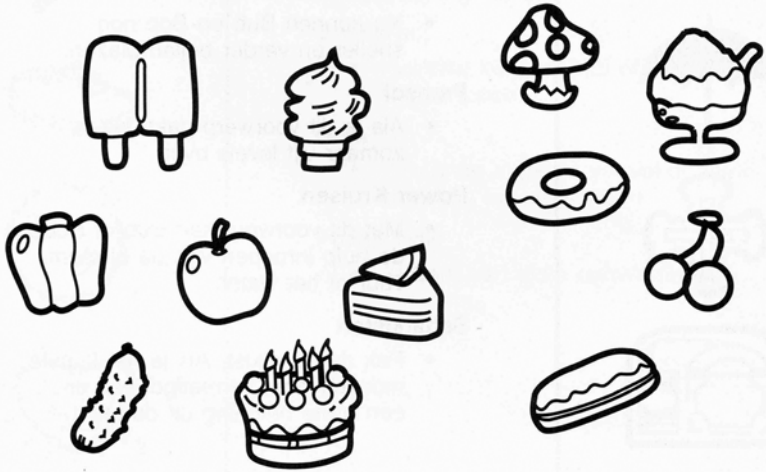
Bonus van de vijand Verschijnt als je een monster hebt verslagen.

Tijd bonus Verschijnt een korte tijd aan het begin van elk nieuw level.

BONUSPUNTEN SCOREN (vervolg)

''Einde van de ronde'' bonus Verschijnt als je alle monsters hebt vernietigd.

De waarde van de bonus hangt af van de kleur.



MAGISCHE BONUSVOORWERPEN

Als je deze voorwerpen weet te pakken, wordt het spel een stuk makkelijker.

Snoep

- Nu kunnen Bub en Bob nog sneller en verder bellen blazen.

Parasol

- Als je dit voorwerp pakt, sla je zomaar vijf levels over.

Power Kruisen

- Met dit voorwerp kan Bub of Bob de hulp inroepen van de bliksem, vuur of het water.

Schatkisten

- Pak de schatkist. Als je het laatste monster hebt vernietigd, valt er een grote beloning uit de lucht.

MAGISCH BONUSVOORWERPEN (vervolg)

De Tovernaarsstaf

- Grijp deze mysterieuze staf. Als alle monsters weg zijn is de beloning van jou.

Schoenen

- Hiermee kunnen Bub of Bob veel sneller lopen.

Bom

- Een grote explosie vernietigt alle monsters op het scherm.

Power Hart

- Je bent een tijdje onoverwinnelijk.

MAGISCH BONUSVOORWERPEN (vervolg)

Pak deze speciale voorwerpen om het te winnen

Het Donderboek

- Bub of Bob kan nu donderbellen blazen.

Het Dodenboek

- Verslaat alle monsters met een grote aardbeving.

Kristalle Bal

- Verschijnt alleen in level 99.

Blauwe Ring

- Vallende sterren vernietigen alle monsters.

Groene Ring

- Er komen rotsblokken omlaag vallen.

MAGISCHE BONUSVOORWERPEN (vervolg)

Rood halssnoer

- Een energiebal gaat rondspringen en vernietigt alle monsters.

Groen Halssnoer

- Aan het eind van het level veranderd een bel in Bub of Bob.

Blauw Halssnoer

- Je krijgt nu een extra lange bel.

Donderfles

- Verschijnt in de laatste ronde van elke wereld. Je kunt daarmee donderbellen blazen.

Magische Pot

- Hiermee krijg je een extra bonusronde.

HINTS EN TIPS

- De wind verplaatst de bellen ook. Mik dus goed.
- Pak alle magische bonussen; je kunt de monsters dan makkelijker verslaan.
- Soms kun je het beste wachten tot de monsters op je af komen.
- Baron von Blubba verschijnt zodra je het laatste monster op het scherm hebt vernietigd.
- Met een waterbel kun je een aantal vijanden snel vernietigen. Je kunt er ook makkelijk mee ontsnappen.
- Als je een donderbel gebruikt, kun je op de bliksem rijden als je Bub of Bob de andere richting op laat kijlen.
- Monsters kunnen ook uit de bellen ontsnappen. Kijk dan goed uit, want ze zijn dan erg kwaad!

Verzamel de letters om **EXTEND** te spellen. Als je alle letters hebt verzameld, verschijnt er een speciaal scherm en kun je verder naar het volgende level.

- Beluga is erg slim; let op wat hij doet!
- Incendo, Stoner, Super Socket en Willy Whistle zijn erg gemeen.
- Soms kun je beter met twee dan met een speler spelen.
- Leer op de bellen te springen. Als je het niet kunt, kom je niet ver.

Ontmoet de sterren van Bubble Bobble

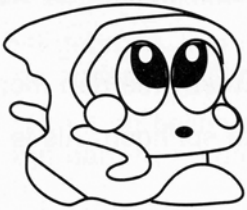
Leer alle speelfiguren goed kennen. Als je ze allemaal weet, wordt het een stuk makkelijker.

Bob

Super Socket

Beluga

Stoner



Grumple Grommit

Bub

FIGUREN (vervolg)

Bubble Buster

Incendo

Willy Whistle

Coiley

Baron von Blubba

Hullaballoon

Als je te langzaam bent, kun je het nooit meer opnemen tegen Baron von Blubba!

90 DAGEN GARANTIE
Nintendo Entertainment System GAME PAKS

BANDAI B.V. ("BANDAI") garandeert aan de eerste consument - koper/gebruiker dat dit Nintendo Entertainment System Game Pak ("Pak") (met uitzondering van Game Pak Accessoires en Robot onderdelen) gedurende 90 dagen na aankoop geen materiaal - of constructiefouten zal vertonen.

Indien toch een defect optreedt dat gedekt wordt door de onderhavige 90 dagen garantie, zal BANDAI het Pak kosteloos repareren of vervangen, zulks ter harer keuze. Om van deze service gebruik te kunnen maken, retourneert u het Pak aan uw Nintendo dealer, dan wel, voldoende gefrankeerd en met volledig aankoopbewijs aan:

BANDAI B.V.
T.a.v. Nintendo Service
Postbus 564
3430 AN Nieuwegein
Holland
Tel.: 03402-51353

BANDAI B.V.
Attn. Nintendo Service Technique
B.P. 271
1020 Brussel
Belgique
Tel.: (02)478.90.48

Paks welke zonder geldig aankoopbewijs of na het verstrijken van de 90 dagen termijn worden aangeboden, zullen gerepareerd of vervangen worden - en zulks naar keuze van BANDAI - tegen de buiten de garantie vallende kosten. Belt u vantevoren over de kosten met de BANDAI/Nintendo consumentendienst op tel. nummer 03402-51353 (Nederland), of (02)478.90.48 (Belgie).

Deze garantie geldt niet als het Pak beschadigd is door onachtzaamheid, ongeluk, misbruik of indien veranderingen aan het Pak zijn aangebracht na de aanschaf.